



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ  
*Universidad del Estado*



Facultad de  
Administración  
y Economía



Escuela de  
Diseño e Innovación  
Tecnológica



Informe de Práctica  
**PRÁCTICA LABORAL II**

# **ESCUELA AMÉRICA E-26**

**Charlotte Salas Sante**  
Diciembre, 2023

## ÍNDICE

<b>I. INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>3</b>
<b>II. OBJETIVOS</b> .....	<b>4</b>
2.1 OBJETIVOS GENERALES .....	4
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	4
2.3 ACTIVIDADES REALIZADAS .....	4
<b>III. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA</b> .....	<b>5</b>
<b>IV. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO</b> .....	<b>6</b>
4.1 CREACIÓN DE CARTEL “MATRÍCULAS ABIERTAS” .....	6
4.2 CREACIÓN DE LOGO OLIMPIADAS INTERESCOLARES .....	8
4.3 CREACIÓN DE CARTEL INFANTIL DÍA DE LA CIENCIA .....	10
<b>V. EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS</b> .....	<b>12</b>
5.1 CONOCIMIENTOS TÉCNICOS ADQUIRIDOS .....	12
5.2 HABILIDADES INTERPERSONALES ADQUIRIDAS .....	12
<b>VI. CONCLUSIÓN</b> .....	<b>13</b>
<b>VII. REFERENCIAS</b> .....	<b>13</b>
<b>VIII. ANEXO</b> .....	

## INTRODUCCIÓN

Como parte de la malla curricular de la carrera de Diseño Multimedia en la Universidad de Tarapacá, es exigencia realizar la Práctica Laboral I. La cual como alumna de pregrado, se me dió la facilidad de elegir la empresa para desempeñar mis labores.

Es por esto, que se toma la decisión de realizarla nuevamente en la Escuela América E-26, Arica. Esto sería un acercamiento al mundo laboral y entorno de trabajo. Se da inicio a una práctica, la que constará de 64 horas y con un horario acordado en conjunto a la Directora, viendo las mejores opciones de horas libres para llevarla a cabo.

Se comienza en el mes de Septiembre, el cual empieza con muchas dudas por lo que se vendría y de como se mantendría mi ambiente laboral. Finalmente, se pudo desarrollar poco más de las horas estimadas, cerrando con éxito la práctica correspondiente al IV Semestre. Además, al pasar las sesiones desempeñadas dentro del establecimiento se siente un entorno grato, no hubieron problemas y siempre se mantuvo una buena comunicación con mis superiores.

## **II. OBJETIVOS**

Los objetivos de la Práctica Laboral II, en la Universidad de Tarapacá. Son resolver problemas gráficos, multimediales y publicitarios con el uso de teorías, técnicas y tecnología, para comunicar mensajes en los ámbitos comunicacionales y/o educativos.

También, desarrollar proyectos multimediales, educativos o comunicacionales que comprendan habilidades en las áreas de diseño multimedia y comunicación audiovisual, respondiendo a las necesidades y estándares del mercado laboral.

Y llevándolo a un objetivo más específico, dentro de la práctica las actividades a realizar en la Escuela América son diversas.

### **2.1 OBJETIVOS GENERALES**

El principal objetivo en la Práctica Laboral II, es elaborar actividades que muestren la capacidad para resolver problemas gráficos, multimediales y publicitarios. Aplicando los conocimientos adquiridos en mi paso por la carrera y poniéndolos en práctica los distintos programas utilizados en las horas de clases.

### **2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

En un comienzo se ingresa a la práctica con ideas de aplicar diseños web para el establecimiento. Sin embargo, como la escuela cuenta con su página web oficial y redes sociales activas, se fijan objetivos distintos:

01. Crear dibujos vectorizados realizados con Illustrator, para luego modificarle detalles finales con Photoshop.

02. Diseñar carteles con fotos y vectores en formato PNG/JPG para distintos eventos académicos, utilizando Illustrator como herramienta.

### **2.3 ACTIVIDADES REALIZADAS**

01. Creación de un cartel para frontis principal de la escuela con medidas específicas, paleta de colores correspondiente al establecimiento, tipografía llamativa y recolección de imágenes extraídas de la página web.

02. Se realiza logo con insignias de 5 escuelas de la ciudad de Arica, para ser parte de un campeonato olímpico interescolar.

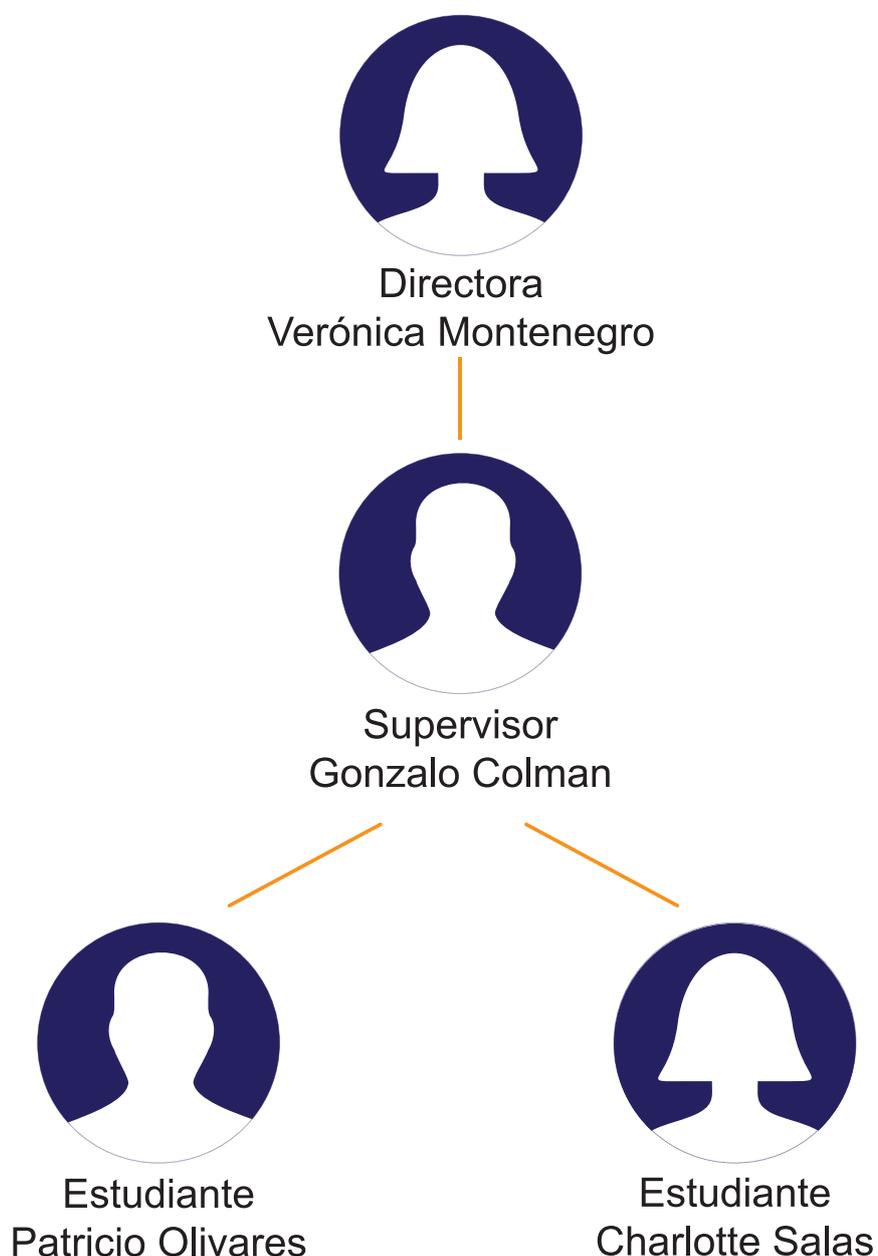
03. Creación de cartel infantil de párvulo para el día de la ciencia, con elementos y detalles entregados por profesora a cargo de Pre-kinder y Kinder, del establecimiento mismo.

### III. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA

La Escuela América E-26 es un establecimiento que cuenta con más de 40 años al servicio de la educación. Los niños que asisten al establecimiento pertenecen, por lo general, a una clase media baja y con un 86% de vulnerabilidad.

Su misión y visión se basan en brindar a los estudiantes la enseñanza necesaria para que logren un buen desarrollo personal y social. Los detalles más específicos sobre su información empresarial comunitaria, pueden ser vistos en su página web (1)

#### ORGANIGRAMA



## IV. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

### 4.1 CREACIÓN DE CARTEL DE “MATRÍCULAS ABIERTAS”.

#### A. ESPECIFICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA ABORDADA

La Escuela América no posee material gráfico en buen estado, por lo que se pide un rediseño del cartel, con medidas específicas para utilizar en frontis principal.

#### B. ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN

Creación de un cartel, con tipografía llamativa, paleta de colores correspondiente al colegio, medidas en metros y libre desarrollo.

#### C. DISEÑO DE LA SOLUCIÓN

Finalmente, se crean dos carteles para más variedad. Respetando las especificaciones entregadas por el supervisor.



Fig.1  
Propuesta n1, Cartel Frontis Principal  
"Matrículas abiertas"



Fig.2  
Propuesta n2, Cartel Frontis Principal  
"Matrículas abiertas"

## **D. IMPLEMENTACIÓN DE LA SOLUCIÓN**

En resumen, se crea cartel con medidas específicas para frontis de la Escuela América E-26. Sin embargo, se emplea la propuesta de mi compañero de práctica Patricio Olivares



Fig.3  
Fotografía tomada en frontis del establecimiento.  
Propuesta compañero de práctica.

## 4.2 CREACIÓN LOGO OLIMPIADAS INTERESCOLARES

### A. ESPECIFICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA ABORDADA

La Escuela América tiene una actividad a desarrollarse en Estadio Carlos Dittborn, pero no cuenta con el material para integrar a todos los establecimientos que formarán parte de las olimpiadas.

### B. ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN

Creación de un logo en JPG Y PNG, con insignias institucionales de 5 establecimientos municipales de la ciudad de arica. Incorporando lo más representativo de cada una y que represente la actividad como tal.

### C. DISEÑO DE LA SOLUCIÓN

Finalmente, se crea 1 logo con símbolo conocido de las olimpiadas y con los logos institucionales en cada eclipse de color.



Fig.4  
Símbolo reconocido mundialmente de los juegos olímpicos.



Fig.5  
Logo JPG Olimpiadas Interescolares, 5 escuelas.

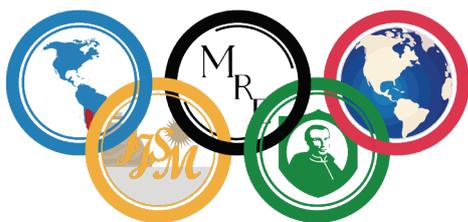


Fig.6  
Logo PNG Olimpiadas Interescolares, 5 escuelas.

## D. IMPLEMENTACIÓN DE LA SOLUCIÓN

En resumen, se crea logo con requisitos solicitados, incorporando 5 escuelas de la ciudad y este siendo utilizado en la actividad.



Fig.7  
Fotografía tomada en actividad realizada en Estadio Carlos Dittborn. Logo en Antorcha.



Fig.8  
Fotografía tomada en actividad realizada en Estadio Carlos Dittborn. Logo en gorras.



Fig.9  
Fotografía tomada en actividad realizada en Estadio Carlos Dittborn. Logo en diploma y parte trasera.

### **4.3 CREACIÓN DE CARTEL INFANTIL DÍA DE LA CIENCIA**

#### **A. ESPECIFICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA ABORDADA**

La Escuela América tiene una actividad a desarrollarse en el día de la ciencia en la cual las tías de párvulo no cuentan con material para ambientar el lugar.

#### **B. ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN**

Creación de un cartel en JPG, es por ello que, Patricia (Tía de Párvulo) nos adjunta por correo las imágenes de referencia, sus medidas, su disposición y los detalles de la tipografía.

#### **C. DISEÑO DE LA SOLUCIÓN**

Finalmente, se crean dos carteles con temática y requisitos correspondientes



Fig.10  
Cartel "La ciencia es divertida".  
Propuesta 1



Fig.11  
Cartel "La ciencia es divertida".  
Propuesta 2

## **D. IMPLEMENTACIÓN DE LA SOLUCIÓN**

En resumen, se crea cartel con detalles y requisitos solicitados. Sin embargo, se termina complementando con el trabajo de compañero de práctica Patricio.



Fig.12  
Propuesta final entregada, cartel "La ciencia es divertida".

## **V. EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS**

### **5.1 CONOCIMIENTOS TÉCNICOS ADQUIRIDOS**

Si bien, al comienzo se entre a la práctica laboral con mucha incertidumbre, pude sentirme a gusto en el lugar de trabajo, ya que este II Semestre ya me sentía un poco más segura y consideraba que tenía el conocimiento básico necesario para desenvolverme en las actividades solicitadas.

Se reforzó el conocimiento en los programas de Adobe, Illustrator & Photoshop, ya que, la mayoría de las funciones que me asignaba el supervisor tenían directa relación con la activación de sus redes sociales e imagen corporativa.

### **5.2 HABILIDADES INTERPERSONALES ADQUIRIDAS**

Gracias a esto, al realizar varias veces lo que había aprendido, adquirí habilidades y experiencia en el uso de estas herramientas para vectorizar y digitalizar ideas para mejorar la imagen de un establecimiento. Pude aplicarme y desenvolverme de la manera más correcta posible. Logré crear vínculos laborales sanos y con buena comunicación.

## **VI. CONCLUSIÓN**

En definitiva, al dar por terminada mi práctica laboral II, puedo declarar que me sentí a gusto con mi asistencia en la Escuela América E-26. Aprendí a utilizar de mejor manera las herramientas y los programas en los que debo desempeñarme como estudiante de pregrado y futura diseñadora multimedial.

Por otro lado, considero que tuve la suerte de compartir con gente que se desempeñaba tranquilamente en sus labores. El supervisor a cargo, se mantuvo en todas las sesiones muy amable, atento y empático.

## **VII. REFERENCIAS**

(1) <https://escuelaamerica.com/about/>

## **VIII. ANEXO**

### ***PORTAFOLIO***

<https://drive.google.com/drive/folders/1WR5I9MGMh9Jefn0H0vJuOlGHi0bmSs1i?usp=sharing>

### ***BITÁCORA***

<https://docs.google.com/document/d/1YSBHfU4m7h0UKkQoYxoo1WCsuoE-BWcd/edit?usp=sharing&ouid=105842904491308507802&rtpof=true&sd=true>